CLUE

OCTUBRE 5

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Boletín Informativo
de comic U.S.A.

BRIAN BOLLAND

ENTREVISTA EXCLUSIVA

NOVEDADES DEL MES

Daredevil 238
New Mutants 47
Strikeforce: Morituri 2
Web of Spider-Man 22
WC Avengers 16
Night Mask 3
Psi Force 3
Alpha Flight 42
Amaz. Spider-Man 284
C. America 325
Cloak & Dagger 10
Avengers 275
Conan 190
Howard The Duck 2
Hulk 327
Marvel Tales 195
The Nam 2
X-Men 213
F. Four 298
Iron Man 214
Peter Parker 122
Thor 375
X-Factor 12
Justice 3
Elfquest 18
Tales of T.T. 73
Swamp Thing 56
T.T. Spotlight on 6
Demon 1
Batman 406
Detective 570
Action 584
Legends 3

. . . . . a190 ptas.

— X-Men Anual 10 . . . . . 300 ptas.
— Marvel Age 46. . . . . 175 ptas.
— Marvel Saga 14 . . . . . 250 ptas.
— Classic X-Men 5. . . . . 250 ptas.
— Marvel Universe 13 . . . 380 ptas.
— Elektra 4 . . . . . 350 ptas.
— Watchmen 5 . . . . . 380 ptas.
— Who's who 23. . . . . 250 ptas.
— History of D.C. 1. . . . . 660 ptas.

— Amplio Stock de números atrasados
— Envíos contra reembolso (pedido mínimo 600 ptas.)

Tel. (91) 247 27 66
Gran Vía, 55
MADRID 28013

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

EDITORIAL

Fíjese en la lista de al lado. ¿Ya? Bien. ¿Cuántos se ha leído con ganas? No. Seamos sinceros. Sé que se lo ha leído todo. Vale, de acuerdo. Ahora me elimina los que lee por nostalgia y porque le caen bien los personajes. Cuántos quedan que haya disfrutado porque estén bien ¿Tantos? Vamos, vamos. Sí, eso de cuatro me parece mejor. Reconozca que lee por inercia, por vicio, porque tiene el mono de la lectura, por lo que sea menos que es por su calidad. Cuatro y santeacabó. Y muy discutibles ¿eh? No nos vayamos a engañar.

Y, no crea, en todas partes pasa lo mismo. Aquí se lee en inglés, francés, italiano y castellano, y lo sabemos muy bien. No más de tres autores por país que merezcan realmente la pena. Deprimente. No se puede leer tebeos. No hay. En Francia publicaron el año pasado casi mil álbumes y puedo garantizarle que los interesantes no pasan de veinticinco, y, esto, siendo amplio en criterios. Así que ¿qué le voy a decir? O se limita a leer cuatro tebeos seleccionando mucho o lee lo que sea dejándose llevar por la inercia.

Sólo hay una solución para el mono de no leer: aumentar las lecturas; Añadir a los cuatro tebeos que se pueden leer cosas como cine y libros. ¡Ah! ¿Qué no lee libros? Bueno, pues empiece ahora. La falta de alicientes es un buen aliciente. Le podemos recomendar a Greene, a Sanpedro, a Chandler, a Wells, a... No sé. Hay muchos y ninguno se parece al otro y todos tienen obras muy diferentes entre sí. Ninguno ha dedicado su vida a escribir más de cien números de mutantes en problemas porque el mundo es tonto y malo, por citar un ejemplo caro a todos.

Seleccionar libros es relativamente fácil. Hay enciclopedias y tratados en cantidad y bastante fiables. En historieta es difícil. No sé que decirle. Tengo una idea bastante peregrina que podría servir. Coja el MADRIZ 30. Sí, el MADRIZ. Léase la historieta de **Fede del Barrio**, "Dos manos de mujer" se llama... ¿Ya? ¿Qué ha sentido? ¿Tiene la piel de gallina? ¿Siente esa soledad,..., esa apatía,..., esa indolencia? ¿Se dá cuenta de lo que quiero decir?

Es comunicación. No me preocupa si es arte o no. Es historieta y muy buena. Una de las mejores del año y hay muy pocas cosas buenas este año. Este es el punto de referencia. A partir de esta historieta puede valorar las demás historietas. Los que estén cercanos apóyelos. Los que estén por encima ensálcelos y los demás... los demás tírelos. La historieta ya está suficientemente maltratada como para apoyar medianías. Y vaya la primera piedra para nosotros que no siempre sabemos discernir entre algo bueno y algo que nos gusta.

Si no encuentra un material que se aproxime al de Federico del Barrio en sensaciones y efectos. No lo lea. Tírelo. Cómprese una novela. Le compensará más y la historieta, ese medio de comunicación desconocido, se lo agradecerá.

URICH N.º 5. OCTUBRE 1986. Boletín editado por **MADRID COMICS** Gran Vía, 55. Los Sótanos. Tel. (91) 247 27 66. 28013 Madrid. **Confeccionado por:** Miguel Angel Alvarez, Susana de Eusebio, Lorenzo Díaz, Daniel Guilarte, Cristina Macía, José Mª Méndez, José Antonio Pérez, Alberto Simón, Enrique Vela. **Diseño y maqueta:** José Mª Méndez y Lorenzo Díaz. **Apoyo gráfico:** Javier Olivares. **Impresión:** Gaycesa. **Composición:** Concha Moreno.

NOTICIAS

- Los X MEN INDEX se han retrasado dos meses, ¿Motivos?: El replanteamiento de la serie, que tendrá un formato "DARK KNIGHT" (Lomo cuadrado, buen papel,...) y un precio acorde (2.95 $).
- Parece ser que el otoño acelera las neuronas de los guionistas yanquis, al menos de los que tienen grupos a su cargo. Aparte de los cambios, ya anunciados aquí, en los X MEN; SHE HULK volverá a los AVENGERS volviendo la Cosa a los F.F. ("las cosas tal como eran...") además tendremos bodorrio en el 300 de esta serie. En los AVENGERS La Avispa y Hércules dejarán su sitio a Thor (o a lo que a estas alturas quede de él), el Doctor Druida y la propia She Hulk.
- ART ADAMS ha realizado la cubierta para el número 240 de DAREDEVIL.
- Parece prometedor, además de caro, el portafolios que DC anuncia como complemento a la H^a de su Universo: **Sienkiewicz, Totleben, Byrne, Bolland, Kubert, Giffen, García López** y **Bissette** serán, entre otros, los padres del evento.
- Un "clásico de **Chaykin** será reeditado en noviembre: la saga completa de IRONWOLF, en un sólo cuaderno. La portada, también de **Howard**, es una pintura realizada ex-profeso para la ocasión.
- Charlton, dada por difunta hace meses, reaparece con dos nuevas series: ¿Por cuánto tiempo?
- Por otra parte los personajes que DC había comprado a Charlton aparecen en un poster dibujado por **Pat Broderick**, tres de ellos ya con serie propia en DC: CAPTAIN ATOM, THE QUESTION y BLUE BEETLE, (en algunos de ellos se basó **Moore** para crear los WATCHMEN).
- La serie MEPHISTO VS. FOUR HEROES, con salida en diciembre, tiene ya guionista y dibujante asignados: **Al Milgron** y **John Buscema.**
- Fantagraphics lanza en noviembre un magazine titulado PRIME CUTS, en el primer número anuncian trabajos de **Crumb, Friedman, Seda, Catherine** y **Ken Smith**, más artículos sobre ciencia ficción,... Los promotores de la idea prometén "un magazine ecléctivo", que vaya del Humor al terror, y de la fantasía al más crudo realismo. **T. Gilbert** (ELRIC), los hermanos **Hernández** (LOVE AND ROCKETS), y **Alex Toth** aparecen en la lista de futuros colaboradores.
- Las compañías menores han visto abierto el filón de la parodia y se lanzan a él cual si de buitres carroñeros se tratase. Las víctimas son variopintas: series de .Tv.: MIAMI MICE (en la que unos ratones sustituyen a los chicos de "Corrupción en Miami"); DARK GNATRAT, la más interesante (al menos en apariencia) de las relativas al BATMAN de **Miller** (hemos contabilizado más de cuatro series sobre el tema), que dado el éxito de su primer número continuará con BATMAN 400 (HAPPY BIRTHDAY GNATRAT), y posteriormente con la aún inédita saga de LOS PRIMEROS AÑOS. Se anuncia además otra sobre las CRISIS ON INFINITE EARTHS.

- Eclipse lanza su Nuevo Universo: THE NEW WAVE y AIRBOY, son los nuevos títulos. Además WHODUNNIT? será una serie de misterio y detectives. Para promocionarla Eclipse ofrece mil dólares al primer lector que descubra al asesino del primer número. **Mark Evanier** y **Dan Spiegle** se encargan del guión y dibujo respectivamente.
- Tres interesantes "fill-in" tres, serán los encargados de servir de puente entre el número homenaje 400 y la nueva saga de **Miller-Mazzucnelli**: 401 (**Randall** y **Von Eeden**) (además es capítulo primero de LEGENDS) y 402 (**Collins** y **Starlin**) y 403: (**Collins** y **Cowan**).

LEGENDS

ON SALE IN:

- ☐ COSMIC BOY 3*

DECEMBER

- ☐ JLA 260
- ☐ ACTION 586
- ☐ SUPERMAN 3
- ☐ ADV. OF SUPERMAN 426
- ☐ WARLORD 115
- ☐ BLUE BEETLE 10
- ☐ LEGENDS 5
- ☐ COSMIC BOY 4*

JANUARY '87

- ☐ JLA 261
- ☐ LEGENDS 6

FEBRUARY '87

- ☐ JUSTICE LEAGUE 1*
- ☐ SECRET ORIGINS 14

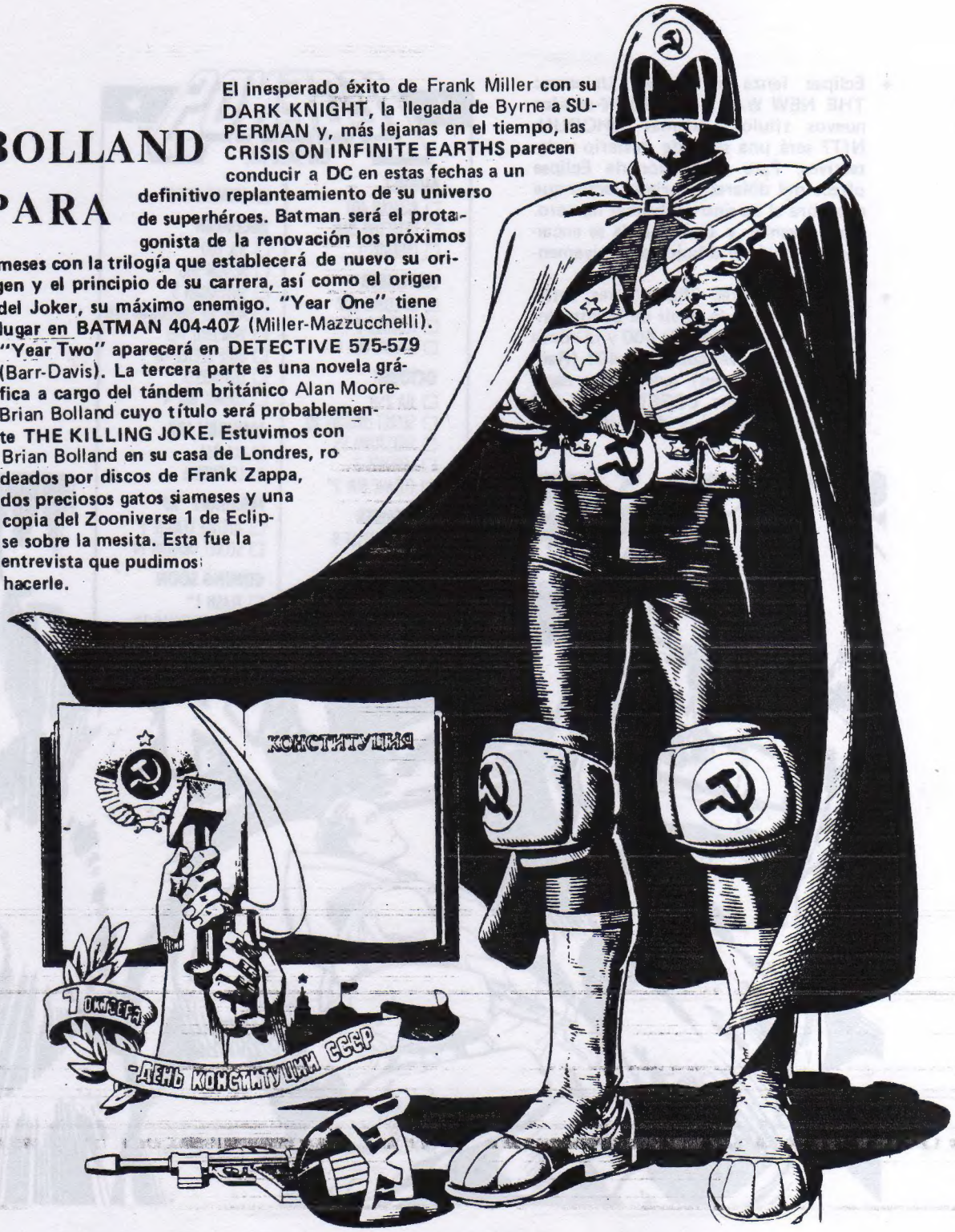
COMING SOON

- ☐ FLASH 1*
- ☐ SUICIDE SQUAD 1*

*Indicates spin-offs

BRIAN BOLLAND HABLA PARA UNICH

El inesperado éxito de Frank Miller con su DARK KNIGHT, la llegada de Byrne a SUPERMAN y, más lejanas en el tiempo, las CRISIS ON INFINITE EARTHS parecen conducir a DC en estas fechas a un definitivo replanteamiento de su universo de superhéroes. Batman será el protagonista de la renovación los próximos meses con la trilogía que establecerá de nuevo su origen y el principio de su carrera, así como el origen del Joker, su máximo enemigo. "Year One" tiene lugar en BATMAN 404-407 (Miller-Mazzucchelli). "Year Two" aparecerá en DETECTIVE 575-579 (Barr-Davis). La tercera parte es una novela gráfica a cargo del tándem británico Alan Moore-Brian Bolland cuyo título será probablemente THE KILLING JOKE. Estuvimos con Brian Bolland en su casa de Londres, rodeados por discos de Frank Zappa, dos preciosos gatos siameses y una copia del Zooniverse 1 de Eclipse sobre la mesita. Esta fue la entrevista que pudimos hacerle.



URICH.– En España tu trabajo empezó a ser conocido por el JUEZ DREDD que se publicaba en una revista... KIRK se llamaba.

BRIAN BOLLAND.– Ya veo. ¿Qué revista era esa?

U.– Es una revista que ya no existe.

BB.– Ah. Sí, bueno, recuerdo que cuando estuve en España el año pasado, el verano pasado, estaba mirando los stands y me crucé con mi nombre en una revista... Bueno, creo que allí tenían CAMELOT 3000.

U.– Sí, CAMELOT 3000 ha sido publicado en España.

BB.– Y creo que vi el JUEZ DREDD también, así que...

U.– ¿Cómo empezaste con el JUEZ DREDD?

BB.– Bueno... eh. ¡Vaya! (Hace memoria). Yo antes solía tener un agente y trabajaba a través de ellos... Barlon Press se llamaban. Tenían gente trabajando en Barcelona. Era una agencia sindical. Bar-Lon, Barcelona-Londres. En aquella época hacía una tira de comics que se llamaba POWERMAN para Africa. Se vendía en Nigeria. 2000 AD empezaba en el 77 y en la agencia Barlon Press conocían a toda la gente involucrada en el asunto. Y... fue por conocer a **Nick Landau** que era algo así como el que hacía de editor y necesitaba un dibujante para hacer un fill-in una semana en el JUEZ DREDD. Lo hice y le gustó.

U.– ¿Fue la primera cosa seria que hiciste?

BB.– Bueno, Powerman no era precisamente algo divertido de hacer (risas). Hice unas 300 páginas de POWERMAN. Fue un trabajo a tiempo completo para mí durante 2 años. Nadie lo vio nunca, afortunadamente, porque no se vendió aquí pero... sí, JUEZ DREDD fue la primera cosa importante que hice.

U.– ¿Qué intentabas conseguir en la vertiente artística con JUEZ DREDD?

BB.– Que qué intentaba conseguir. Recuerdo haber tenido una discusión cuando empecé a hacer JUEZ DREDD con **Nick Landau** que era el editor. Bueno, no lo era, como he dicho, pero era el que decidía quién hacía cada trabajo. O sea, que hacía
quería co
conseguir
dibujar lo
era una p
que nadie
no se trat
otra perso
diferente.
que he l
ahora me
que enco
humor y
un... ataj
de realist
Intento h
pero tam
esquinas
conseguir
en demas
dibujo qu
detalles s
tar algo
U.– ¿Cón
teresarse
BB.– Igu
en España
que tamb
de eso se
tios 2000
tebeo de
interesaba
Pensaban
tados Uni
gún nuevo
pedestal,
venden m
len durar
tiempo e
nuevos ar
nuevo pa
U.– ¿Qu
CAMELO
BB.– Yo
Quería m
americano
decidí qu
haría algo
que quisi
esto de C
reció bast
tema. Yo
las leyend

de editor y me preguntó qué
nseguir. Yo le dije que quería
algo lo más realista posible,
mejor posible. Y él decía que
érdida de tiempo dibujar mejor
. Me decía que en los comics
a de dibujar mejor que ninguna
ona. Se trata de algo totalmente
Después de esa discusión creo
egado a entenderle. Al menos
parece que le entiendo. Hay
ntrar un término medio entre
realismo y tratar de conseguir
para hacer un comic, además
a, de una manera económica.
acerlo lo más realista que puedo
bién trato de cortar todas las
que puedo, hacerlo más directo,
explicar la historia sin trabajar
sía, no poner demasiado en el
e no sea necesario, pasar de los
uperfluos. Creo que llegué a es-
obsesionado con todo esto.
no llegaron los americanos a in-
por tí?

al que se vendió JUEZ DREDD
a, Francia y demás sitios, creo
ién se vendió a América. Antes
podía comprar en algunos si-
AD que era algo así como un
culto allí. Los profesionales se
n por la gente de 2000 AD.
que eran buenos. Y allí en Es-
idos siempre están buscando al-
genio. Intentan ponerlo en un
convertirlos en estrellas. Así
ás comics. Las estrellas no sue-
mucho, no se quedan mucho
n el pedestal. Ellos buscaban
tistas que pudieran ofrecer algo
ra así conseguir una estrella.
é te pareció la oferta de hacer
T 3000?

quería hacer algo para DC.
eterme en asunto de los comics
s. Por varias razones. Así que
e dejaría el JUEZ DREDD y
para DC. Les dije que haría lo
eran que hiciese. Vinieron con
AMELOT 3000. La idea me pa-
tante mala. No me interesaba el
nunca había leído nada sobre
las del rey Arturo. De todas for-

mas no lo rechacé porque m
un viaje gratis a Estados Un
final fueron un par de viaj
uno.
U.— ¿No te pareció el guión
jo?
BB.— Sí. Bueno, he leído cr
te a la que le había parecido
Creo que no estaba tan mal
todo. Era el primer comic q
caba en América en papel Ba
presión era de más calidad.
CAMELOT 3000 Frank Mille
cosas formidables con el mis
y el mismo tipo de papel. C
CAMELOT 3000 fue sólo e
de una manera distinta de h
o, al menos, un formato disti
un paso definitivo. No puedo
malo sobre el guión porqu
bastante al guionista.
U.— ¿Qué has estado haciend
tonces?
BB.— He estado viajando.
hacer una serie larga. No quie
do durante un largo periodo
algo en particular. Hice porta
U.— ¿Se han interesado por
pendientes? ¿First o Eclipse?
BB.— Durante una época hací
todo el mundo, diversificándo
quito para cada compañía. H
toria para First y un par de
Eclipse. Estuve bastante inv
las historias de Pacific hasta
ron, hasta que se fueron al car
U.— ¿Qué prefieres hacer, u
gular o series cortas, proyec
les?
BB.— Bueno, nunca he cons
rarme sobre eso. Estuve un a
portadas y alguna cosa para
ñía. Al final me dí cuenta
había hecho historieta en u
de arte secuencial. Todo hab
ters o portadas. Es como ha
los que se les ha quitado una
la dimensión del tiempo. Cua
portada o un dibujo los pu
viven en el tiempo. Llegué a
nos esa dimensión que les
mucho más fácil hacer una p
go suelto...

U.— ¿Aceptarías hacer una serie para Marvel o DC?

BB.— (Se lo piensa). He hablado con **Chris Claremont** para hacer una serie... bueno, algo sobre la PATRULLA X pero ya mucha gente lo hace. **Barry Smith**, por ejemplo. **John Bolton**. Es algo que se hace más bien sólo por el dinero.

U.— Me refiero como dibujante regular.

BB.— Bueno, mira, de momento estoy haciendo el libro sobre BATMAN y el JOKER. Tenía muchas ganas de dibujar a BATMAN y al JOKER. Me divierte hacer cosas en las que te metes en la cabeza de los personajes. También me atrae la idea de cambiar y dejar de hacer cosas sobre superhéroes. Creo que después de hacer esta historia sobre BATMAN y JOKER...

U.— ¿La tienes acabada ya?

BB.— No, no está acabada. . Creo que dejaré de dibujar superhéroes. Estoy un poco harto de esos tipos que llevan la ropa interior por encima, de SUPERMAN y todo eso. ¡**Frank Miller** está medio dedicado a eso, con devoción por los superhéroes! Yo no puedo. Vamos, que estoy harto de superhéroes. Ahora me gustan los gangsters. ¿Conocéis a JORDI BERNET? No sé si se dice así.

U.— ¡Ah, sí! Es muy bueno. (Cosa del intérprete)

BB.— Me gusta mucho TORPEDO de **Jordi Bernet**. Tengo un personaje que se parece bastante a TORPEDO. Me gustan sus guiones porque no tienen moral.

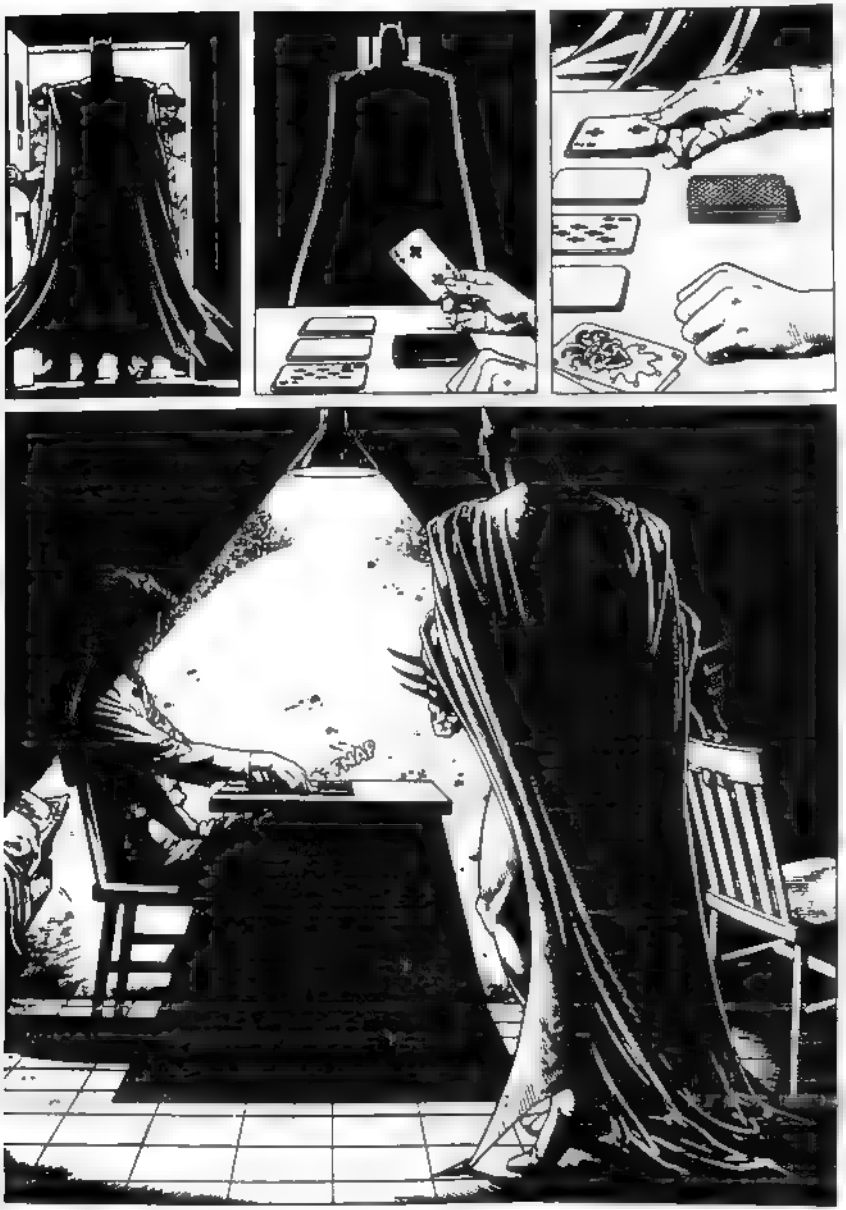
U.— ¿Trabajas despacio o no te molestan las fechas de entrega?

BB.— Antes me pasaba noches enteras sin dormir. No tenía vida social. Me preocupaba mucho por acabar los comics a tiempo. Cuando trabajaba en Juez Dredd muchas veces tenía que hacer 6 páginas por semana y había noches que no dormía. Con Camelot ya me lo tomé con un poco más de tranquilidad porque estaba cansado de esto y por eso el libro salió un poco tarde. Ahora la gente ya sabe que no me voy a matar para darles los trabajos así que no me ponen fecha para que los acabe.

U.— Cuéntanos un poco sobre este proyecto con BATMAN y JOKER

BOLLAND

BB.— Después de acabar CAMELOT 3000 me tomé un descanso pero les prometí a los de DC que haría cualquier otra cosa para ellos. Entonces DC me dijo que hiciera lo que me diera la gana. Yo ya había hablado con **Alan Moore** de hacer algo juntos, así que lo hablamos y yo le dije que quería hacer BATMAN y JOKER. Nos pasamos casi un año decidiendo cosas sobre el guión y por eso está tardando tanto en salir pero ya se está produciendo. Tendrá el mismo formato que el DARK KNIGHT de **Frank Miller** pero sólo va a tener un capítulo en vez de cuatro. Al principio se concibió como una novela gráfica, pero la novela gráfica era un tamaño como más europeo, no para América.



U.— ¿No te parece que el DARK KNIGHT ha desencadenado un montón de nuevos proyectos sobre Batman en especial?

BB.— ¡Oh, sí! Cuando salió el DARK KNIGHT todo el mundo alucinaba con Batman. Nadie hablaba de otra cosa. Además se ha vendido bastante y le ha devuelto a DC un poco de credibilidad, cosa que Marvel no tiene de momento. Está perdiendo un poco de terreno. Han sacado... bueno, la cosa esta del Nuevo Universo. Me parece algo bastante tonto. Es una...

U.— Idea de **Jim Shooter**.

BB.— Sí, eso. No vale la pena hablar de él. La DC parece que sí está buscando cosas, pisando terreno nuevo.

U.— ¿Te gusta MILLER?

BB.— Cuando veo algo de MILLER me quedo un poco... me choca mucho. Me fastidia. ¡Pero bueno, esto qué es! MILLER hace cosas que a otra persona no le dejarían hacer. Sus historias son un poco políticas... bueno, políticas de derechas. Aparte de eso, al personaje de BATMAN le ha dado un carácter nuevo, más duro, más... Creo que toda la gente que venga después va a interpretar a BATMAN de una manera totalmente distinta, no van a poder verle como era antes. Le ha dado una nueva dimensión a ese personaje.

U.— ¿Sabes cómo acaba el DARK KNIGHT?

BB.— ¡Nooo! (profundo lamento)

U.— Sale retrasado.

BB.— Sí, sale retrasado, aún no lo he visto (28-8-86)

U.— ¡Diablos! (en español)

BB.— ¡Ja, Ja, Ja! Bueno, supongo que lu-

BOLLAND

chará con SUPERMAN. Es lo que parece por los números anteriores... Me gusta,... más todavía que el DARK KNIGHT lo que me gusta es..., a lo mejor porque conozco a la gente que lo hace,... WATCHMEN ¡Muy bueno!

U.— Sí, me he leído los 4 números volando.

BB.— Sí, muy bueno.

U.— Preferiría que el dibujante fuese otro.

BB.— Entiendo lo que quieres decir. Bueno yo siempre he estado muy unido a **Dave Gibbons**. Antes trabajaba con él... así que le respeto. Pero sé a que te refieres.

U.— ¿Cómo te sientes trabajando con los guiones de **Moore**?

BB.— Son difíciles, muy difíciles. Exige mucho trabajo en algunos aspectos. Bueno esto es verdad y no es verdad. Por ejemplo, **Mike Barr** un dibujo lo describía de una manera bastante fácil pero cuando **Alan Moore** describe algo, en vez de emplear 4 ó 5 renglones que es lo normal, pues lo describe en 20 ó 30. Mete muchos personajes, en la parte de delante, en la parte de atrás. Tiene que tener... Un personaje tiene que tener no se qué en la mano... Cuida muchísimo los detalles. Resulta muy claustrofóbico.

Con un guión normal el dibujante puede utilizar un poco su imaginación. Pero con los guiones de **Alan Moore** todo está indicado. Como es tan preciso te restringe un poco. Se nota mucho en **Dave Gibbons** pero no es tan palpable con **Steve Bissette** (SWAMP THING). No sé cuánto sigue **Bissette** los guiones de **Moore**.

U.— ¿Tiene **Moore** algo que ver con la composición de las páginas?

BB.— ¡Sí, sí!

U.— ... dice cómo son las viñetas y...

BB.— ¡Sí! ¡Oh, Dios, lo hace! Lo que él tiende a hacer es visualizar el espacio donde tiene lugar la acción en su imaginación. Y lo ve como si fuera una película. Puede ver en la viñeta nº 1 a 3 personas sentadas con la cámara aquí, en la nº 2 los ve en otro sitio, la cámara se ha movido y mientras hay otro personaje que se cruza por allí... Es como un director de cine con la cámara

Mira, por ejemplo, en la primera página (nos la enseña) Batman frente a los policías. Aquí cuando Batman se cruza ante la cámara y sale de cuadro cerrando el plano y dejando sólo a los policías. ¡Todo eso lo especifica **Alan**! La cara de asustado del policía de uniforme y el café. ¡El otro tenía que estar tomando un café en vaso!

U.— ¿No preferirías ser tu propio director?

BB.— (Piensa) No sé... Sí, en algunos aspectos sí porque me fuerza a hacer cosas que yo no haría normalmente. De todas formas como el resultado final me gusta, pues bien, vale. A mí me gusta mucho, por ejemplo, hacer primeros planos de gente y eso no lo puedo hacer porque tengo que meter, a lo mejor, 3 personas en una viñeta con otros 3 al fondo... mucha gente en cada cuadro. A veces, preferiría hacerlo a mi manera pero me gusta, me gusta lo de **Alan Moore**.

U.— ¿Cómo será el nuevo JOKER?

BB.— No va a ser un nuevo JOKER. Simplemente lo voy a hacer mucho más siniestro. Al principio tiene aspecto de que se le puede apretar... apretujable. Pero poco a poco se descubre que no, que es maligno, que está como una cabra. Loco total. Loco peligroso. Espero poder conseguir ese efecto.

U.— ¿Lo vas a entintar tú mismo?

BB.— Sí, y también daré el color.

U.— Algo que me gusta de tu estilo es cómo los personajes sobresalen siempre de las viñetas, una cabeza, una pierna, etc.

BB.— ¡Ah!, ¿sí?

U.— Parecen como cartas superponiéndose y hace un efecto muy bonito, en mi opinión.

BB.— ¡Ah! ¡Bien! Te sentirás muy decepcionado entonces con esto porque lo estoy metiendo todo dentro de las viñetas (risas).

U.— Bueno, me gustan tus dibujos de todas maneras.

¿Tienes algún otro proyecto con DC o con algún otro?

BB.— No, no tengo nada definitivo para después. Haré algo pero aún no se qué.

Enrique Vela
Intérprete: Mike Steel

ELEKTRA™ assassin

TRAMPA Y CARTON: TUERTOS EN EL PAIS DE LOS CIEGOS

Si olvidamos disquisiciones sobre calidad y gustos, y atendemos únicamente al impacto popular, poca gente se atreverá a discutir la soberanía actual en el mercado U.S.A. de dos figuras de sobra conocidas:

FRANK MILLER y **BILL SIENKIEWICZ.**

Con una evolución próxima, aunque sólo sea por su situación en el tiempo, ambos han conseguido que sus nombres figuren con mayúsculas allí donde se incluyan, y que sus nuevos y sucesivos trabajos sean esperados con expectación. Si esto ya ocurría en sus carreras por separado, el efecto se multiplicó geométricamente al confluir en un punto. Por si fuera poco, ambos autores arrastran en ocasiones fracciones de público de intereses dispares, que ahora se conjugan. De esta forma, los detractores del uno pueden sentirse interesados por la intervención del otro, y viceversa. Y aún más. Tanto **MILLER** como **SIENKIEWICZ** llevan el sello de ir más allá, de avanzar constantemente en su labor; el uno es un guionista cada vez más duro, maduro, y (supuestamente) intrincado; el otro es un dibujante que está consiguiendo que el calificativo de "artista", con el que tan alegremente califican a cualquiera que garabatea en sus revistas, alcance dimensiones más europeas, y, por así decirlo, más reales.

Muy atrás quedan la labor primitiva en DAREDEVIL o los episodios de MOON KNIGHT clonados de **NEAL ADAMS**, obras aplaudidas en su momento, y que hoy podemos apreciar y valorar menos ingenuamente, reparando en el extremo carácter coyuntural del que adolecen. Pasos, sin embargo, que ninguno de los dos podía eludir, etapas que era preciso quemar para poder llegar al ahora.

Entonces, ¿Cuál es el problema? La trampa. El velo que estos autores mueven hábilmente frente a nuestros ojos, encubriendo, de forma más o menos efectiva, sus torpezas, sus verdades a medias. Apreciable en cualquiera de sus obras, se presenta aún más patente en la —por el momento— más reciente ELEKTRA ASSASSIN.

Leemos a **MILLER.** Un **MILLER** quizás un tanto distinto, en apariencia más complejo del que conocemos. En apariencia. Pronto descubrimos que la linealidad impera, incluso en el uso de los flashback, siempre cronológicamente ordenados. Bien, esto no supone en principio ningún problema. La complejidad no es requisito para denotar la calidad de una trama. Pero continuamos leyendo, y el engaño prosigue. Arriesgándonos a la temeridad de juzgar sobre tan sólo tres números aparecidos, de los ocho que completan la serie, me molesta particularmente la falta de una historia real, algo importante que transcurra tras lo que vemos, en lugar de la sucesión encadenada de continuos golpes de efecto. La historia no fluye, porque apenas existe. Es un circo, donde **MILLER** no nos permite ver nunca los rasgos que se ocultan tras las pintarrajeadas caras de cada payaso, y así, juega con los personajes a su antojo. Nada nos dijo que fueran así, pero tampoco hubo nada que lo negara. De tal forma, Elektra puede utilizar habilidades para-

físicas, mentales, de orden casi mágico, que no poseía en las apariciones que ya conocíamos... pero ¡Alto! No las vimos, pero ¿Quién dijo que no las poseyera? Sencillo y efectivo. De este modo, es fácil retorcer la historia en el momento preciso. Sabemos algo de lo que puede ocurrir, pero nada se nos revela de lo que no puede ocurrir. El viejo truco de "No lo sabía - Nunca preguntaste".

El carácter épico de los personajes, la dimensión del héroe que tanto preocupa a **MILLER**, se torna falsa, pues no se aprecia por la grandiosidad del mismo en la trama, sino por el empequeñecimiento del resto.

Es posible que no posea la capacidad de un **ALAN MOORE**, que juega con las mangas remangadas, nos deja ver todo, y, aún así, como buen prestidigitador, nos sorprende.

La trampa de **SIENKIEWICZ** es paralela. Su trabajo en ELEKTRA... se presenta como el siguiente paso, un nuevo estado en su evolución. Pero no es cierto. Muy al contrario, es la involución, o al menos el impass, lo que prima en la serie. Envuelta por una espectacular parafernalia de técnicas y talento, puede escapársenos la realidad: La historieta.

No basta con dibujar cada escena, cada momento, por muy amplio que sea el despliegue de fuegos artificiales, y luego colocarlo todo en la página.

No podemos olvidar la esencia de la narrativa.

SIENKIEWICZ parece hacerlo, y salta de una viñeta a otra, aparentemente más interesado en plasmar su desbordante conocimiento técnico y su incipiente interés por el ARTE con mayúsculas. El problema se hace particularmente notable por la naturaleza del guión de **MILLER**, plagado de amplísimas elipsis y simbolismos, que requiere para no disociarse un contrapunto más estricto que el que **SIENKIEWICZ** ha sabido darle.

Por otra parte, si la innovación gráfica parece en un principio impresionante, basta una segunda ojeada comparativa para eliminar también esa posibilidad. La anterior obra de magnitud de **SIENKIEWICZ**, THE NEW MUTANTS, es mucho más profusa en experimentación y hallazgos de lo que pueda serlo la que nos ocupa, enriquecida tan sólo por la ampliación de posibilidad de medios. Pero, ¿De qué sirve la aportación de medios para obtener un mismo resultado?

A pesar de todo lo expuesto, no debe interpretarse en ello una negación absoluta del interés de ELEKTRA ASSASSIN. La serie posee un número de valores importantes, en especial para aquéllos que sigan la carrera de sus autores:

Por lo que respecta a **FRANK MILLER**, podemos encontrar en su guión los elementos a los que nos tiene acostumbrados y que le han supuesto el reconocimiento del que ahora goza: Cierta instrospección de los personajes, que nos aporta un cuadro psicológico más o menos creíble, hábil utilización del monólogo (Sin caer en el discurso autojustificativo de **CLAREMONT**), diálogos bien construidos, aunque adolecen del efectismo de método que criticaba antes, sabia planificación del ritmo y el tiempo narrativo, y la introducción de temas y enfoques menos burdos de los que estamos acostumbrados a soportar en Marvel.

SIENKIEWICZ aporta su buen gusto, su cada vez más importante bagaje pictórico, su amplio abanico técnico, su discreto dominio del dibujo básico, y, sobre todo, su creciente inquietud artística, especialmente abonada por la trama del primer número, y frenada posteriormente por exigencias del guión. Inquietud que, por otra parte, se plasma demasiado a menudo como la simple asimilación —reinterpretación en el mejor de los casos— del hacer de otros.

En un balance de defectos y virtudes, podríamos, sin embargo, identificar la serie al menos como la más interesante dentro de la producción actual estadounidense, pero es éste un mérito pobre. No es muy difícil dar más en un mercado como el del comic book, donde habitualmente se da tan poco.

A mi juicio, la posición más sensata no es convertirse inmediatamente en detractor rutinario o defensor a ultranza, sino, sencillamente, observar.

Observar y esperar.

José M^{a} Méndez

TRIBUNA

The Avengers 274 (Roger Stern, John Buscema & Tom Palmer):

Casi veinte números (diecinueve exactamente) desde que **J. Buscema** se hiciera cargo de la serie, y ésta sigue sin salir de su tono mediocre.

Esta colección, una de las más antiguas Marvel, ha contemplado con impotencia el auge de sus hermanas (X-MEN y F. FOUR), mientras ella se sumía cada vez más profundamente en un pozo negro, del que no sale desde hace años. Cuando **G. Pérez** abandonó su aportación gráfica allá por el nº 202 (Dic. 80), terminando así una época de gran calidad, junto a trabajos de **J. Byrne**, siempre bajo la narración de **D. Micheline**, distintos escritores y artistas fueron desfilando por la serie (algunos tan válidos como **Gene Colan**, otros, los más, tan ineptos como **Milgrom, Perlin** o el propio **Shooter**), pero ninguno de ellos fue capaz de recuperar el tono, más bien al contrario.

Así las cosas, la llegada (255) del equipo creativo que otorgó a la serie algunos de sus momentos más álgidos (**J. Buscema** y **T. Palmer**), hacía concebir esperanzas en su resurgimiento. Sin embargo, transcurridos estos casi veinte números, el resultado ha sido —es— más que decepcionante. Y ello es así por varios factores. El primero y más importante se refiere a la base argumental. **R. Stern**, que lleva en la serie desde el nº 227, no ha sabido darle un aire renovador, y ha ido creando sagas aburridas, superficiales e intrascendentes. Uno puede pensar en profesionales disfrutando con la realización de su trabajo, o simplemente haciéndolo de la forma más rutinaria y desilusionada posible. En este segundo grupo imagino yo a **Stern**, escribiendo sus guiones mientras se distrae con los programas de TV.

En cuanto al aspecto gráfico, **J. Buscema** parece haber llegado a esa faceta en la que la presencia del autor en su obra, no se nota mucho más allá de su aparición en los créditos. Por otra parte, tanto él como **T. Palmer** presentan en su actual trabajo una nula evolución (cierto que a su edad ya no están para muchos cambios). Así, los fondos y decorados interiores más frecuentes en la serie, repletos de grandes botones y masas metálicas retorcidas, tenían su sentido hace veinte años, pero hoy, transcurridas varias generaciones de ordenadores, lejos de transmitir un ambiente futurista y tecnológico, más bien nos remiten a una chatarrería.

Aún así, y esto es lo más lamentable, su calidad destaca sobre la mayoría de las series regulares Marvel. Y si no me creen, para muestra un botón —negro—: la que protagonizan los WEST COAST. Pero eso ya es otra historia.

Alberto Simón

DAREDEVIL 236 (Ann Nocenti & Barry Smith/Bob Wiacek):

Más pretencioso o bien intencionado que conseguido, con cierto aire de falsedad de foto de estudio y pseudotrascendencia, y aún con resultados interesantes, motivo de sorpresa bajo la firma de Ann Nocenti.

Ayudando, aunque con desgana, la imaginería de Barry Smith, con retazos de su potencia en el torturado gesto del soldado horrorizado ante su capacidad de matar, en la simple e infantil ilustración de ese niño con el casco calado hasta la nariz, impregnándose de guerra.

¿De verdad se están quejando?

Quién sabe.

José Mª Méndez

FANTASTIC FOUR 296 (Varios autores):

A lo que se suponía evento central de la celebración del vigésimo quinto aniversario MARVEL: Cójase, arránquense cuidadosamente las páginas 1, 2, 3, 4, 6, 9 y 10, júntense a la portada (recortando previamente la heróica fanfarria circundante). Todo esto se introducirá en el archivo bajo el epígrafe "**B.W. Smith**", el resto puede venderse al peso en la trapería más próxima.

Miguel Angel Alvarez

RESEÑA

En el ESTELA PLATEADA que se publica en el SECRET WARS faltan páginas, porque se edita a partir del FANTASY MASTERPIECES, donde se reeditó la serie original con mutilaciones...

En el número 201 de DOSSIER NEGRO se ha publicado la adaptación a historieta de "Hace un millón de años" dibujada por **John Bolton** allá por los años setenta...

MC sigue adelante y ha sacado un número dos de cada colección, tras dos meses de ausencia...

Poco más se puede decir este mes de lo que hay en materia de comic americano relacionado con comic-books. Así que hablaremos del otro comic americano: el que se publica en las revistas normales. O sea, ZONA 84 y demás.

En COMIX INTERNACIONAL destaca **Will Eismer**, un poco pasado el hombre pero con una inteligencia y un saber hacer contando historias que le sitúan a años luz de sus colegas. Lástima que sus historias pequen de un exceso de Bradburysmo. También salen **Alberto Breccia** y **Juan Giménez** pero esos tienen tanto de americanos como yo de Costarricense y sus trabajos desafían cualquier tipo de comentario en estas páginas.

En EL VIBORA tenemos el LOVE & ROCKETS y trabajos underground varios de **Shelton** o **Crumb** (también están Muñoz y Sampayo, pero tampoco). De los Underground no podemos decir mucho y del trabajo de los **Hernández Brothers** hablaremos en un profuso artículo en el próximo número así que nos limitaremos a adelantarles que sí, que vale la pena, pese a que están publicando lo peor.

En el ZONA 84 tenemos... er,... bueno, no sé que tenemos. ¿Existe **Pepe Moreno**? ¿Ese ser que dijo que heriría nuestras sensibilidades con "Gene Kong"? ¿Que representaría gráficamente a Nueva York? Debe existir. Yo le he visto en fotos y es de Valencia. Su trabajo, que lo tiene el hacer algo tan malo, muestra muy poco de Nueva York y mucho de alguien rechazado del ejército por no distinguir los colores, que no sé si será el caso pero lo parece. En cuanto a Nueva York, yo estuve hace tiempo y les puedo decir que no es así. Es como el RANK XEROX de **Liberatore**, como "El prisionero de la segunda avenida" y como el VALERIAN de "Brooklyn Station Terminus Cosmos". Todos juntos y muy revueltos. No es "Gene Kong". Al menos no el que yo he visto. Se necesita alguien de talento para representarlo correctamente y el amigo no lo tiene. En cuanto al guión... lo mismo que su dibujo y su color, en cuanto vió la luz le pusieron el letrerito de R.I.P.

En el Zona 84, también, tenemos una segunda versión del ciclo de cine negro de la tele personificado en la serie de "Kraken" de **Segura** y **Bernet**. Los dos últimos episodios son inspiradores de "Al rojo vivo" de **Walsh** y de "Sed de Mal" de **Wells**. No sé si el próximo será "Testigo de Cargo" de **Wilder** pero es que hay cosas que no dejan a uno de sorprenderle y perdonen que se lo meta aquí ya que es íntegramente español el trabajo, si obviamos la fuente de referencia, claro.

No hay más que destacar en comic USA en magazines hispanos. Esta reseña es bastante atípica. Estarán todos de acuerdo conmigo, pero ¿de qué quieren ustedes que les hable? Me ha tocado a mí escribirla esta vez y me he tenido que leer todo lo que ha salido. Empecé por orden alfabético y cuando llegué a TRANSFORMERS estaba al borde de la apoplejía, mi hermano decía que tenía fiebre y casi tiro los tebeos por el balcón, hermano incluído por no meterse donde no le llaman.

Lanzo un ruego casi desesperado (borren el casi) a los editores españoles: ¿Tienen algo bueno para editar? ¿Se lo esconden por pura mala idea? ¿Si no tienen qué editar por qué lo hacen? Creo que el negocio de las pipas de calabaza es bastante lucrativo.

¿Por favor publiquen algo leíble? ¿Eh? ¿Vale que si?

Lorenzo Díaz

P.S.: Mis disculpas por esta reseña extraña, llorica y, creo, no muy bien engarzada. Pero el asunto es que no se me ocurría nada. Y la culpa no es mía. Acérquense al kiosko más próximo y comprúebenlo ustedes mismos.